메커니즘과 판타지의 조화 … MMORPG 기록 속속 갈아 치워

전무후무한 동시접속자수를 기록하며 한때 국민게임이라고도 일컬어지던 게임 '포트리스2'. 지금은 여러 이유로 그 인기가 주춤하지만 어쨌거나 포트리스2를 모르는 게이머는 간첩이라 불러도 무방할 정도의 인기와 인지도를 지녔었다. 포트리스2의 개발사 CCR에서 새롭게 MMORPG 영역에 도전을 시작했다. 100억원 이상의 개발비를 투입한 'RF온라인'이 그 주인공. 지난 8월 공개 테스트를 시작한 RF온라인을 살펴봤다.

글 / 신승철 기자

기존의 MMORPG와의 차별성을 표방했던 온라인게임 대부분이 시장정착에는 실패한 사례가 많다. 겉만 번지르했을 뿐 실상 기존 RPG류 온라인게임과 별반 차이를 느낄 수 없었기 때문이다.

하지만 RF온라인은 뭔가 틀리다. 게임 기획자, 아니 웬간한 게이머라도 쉽게 도출해낼 수 있는 아이디어를 정말 묘하게 연출해냈다. 역시 CCR이라는 감탄사를 낼 수 있을 정도로….

이를 통해 RF온라인은 공개 테스트 첫 주부터 국내 온라인게임 시장에 일대 파란을 일으켰다. 서비스 3일만에 동시접속자(동접자)수 6만3,000을 돌파하며 엔씨소프트의 '리니지2'의 기록을 갈아치웠다. 지난달 들어서는 9만에 육박하는 동접자수를 기록하며, 동접자수만을 기준으로 보면 리니지, 리니지2에 이어 3위로 우뚝섰다.

종족간 개성 뚜렷 … 기갑이냐, 소환수냐, 런처냐

과연 RF온라인은 무엇이 다를까? 우선 치밀한 시나리오를 바탕으로 휴머니즘과 샤머니즘, 메커니즘을 대표하는 세 종족 '벨라토', '코라', '아크레시아'라는 개성이 뚜렷한 캐릭터들을 만들어 냈다는 점을 꼽을 수 있다.

게이머는 캐릭터를 생성하면서 종족을 선택해야 하는데, 이 세 종족은 동일한 능력치를 보유해 팀만 나눈 게 아니라 뚜렷이 차별된다. 기본적으로 각 종족은 적으로 설정돼 있어, 전략적인 전투로 살아남아야 한다.

종족의 이익을 위해 동맹, 휴전이 이뤄지기도 하지만 이는 찰나에 불과하다. 강성한 종족은 언제든지 동맹, 혹은 휴전을 깨려 하고, 순간적으로 열세에 빠진 종족끼리는 생존과 번영을 위해 손을 잡게 된다. 각 종족은 마을도 다르고 언어도 통하지 않는다. 필드에서 만난 타 종족은 바로 PvP의 대상일 따름이다.

벨라토 종족의 가장 눈에 띄는 특징은 탑승형 아이템인 '기갑장비'. 거대 로봇을 연상시키는 기갑장비는 게이머가 아이템을 착용해 이용하는 것이 아니라 문자 그대로 아이템 안에 탑승해 이동과 공격, 수비를 전담하게 한다. 강력한 힘을 가지는 만큼, 수련도 쉽지 않고 수리비도 만만치 않아 기갑을 제대로 운영하려

▲ 벨라 종족에는 기갑장비(오른쪽)가, 코라 종족에는 소환수가 있다

▲ 아크레시아 종족은 대형 살상용 화력무기인 '런처'를 소유할 수 있다

▲ 30레벨이 되면 게이머의 취향에 따라 전직할 수 있다. 사진은 워리어 계열로 시작, 디스트로이어로 전직한 직후 장면

▲ 광물 가공을 통해 각종 탈릭이나 보석, 제이드 등을 획득할 수 있다

면 상당한 게임머니가 필요하다.

세 종족 중 가장 아름다운 육체를 자랑하는 코라는 '소환 시스템'이 자랑이다. 소환수를 불러 대신 사냥과 전투를 치룰 수 있는 것. 소환수는 캐릭터와 같이 소환수 레벨을 성장시킬 수 있어 강력한 전투력을 지니려면 소환수 레벨업에도 신경을 써야 한다.

뇌를 제외한 모든 신체 부위가 금속인 아크레시아는 그 회색빛 차가움을 더해주는 대형 살상용 화력무기인 '런처'를 소유할 수 있다. 런처는 기존 게임에 존재하는 총기류 아이템에서 볼 수 없는 위압감과 무게감 그리고 발사될 때 뿜어져 나오는 확실한 이팩트 효과가 안겨주는 타격감이 게이머들의 간담을 서늘하게 만든다. 또한 아크레시아는 타종족에 비해 한단계 높은 레벨의 방어구를 착용할 수 있지만 기계의 몸으로 이뤄져 있기 때문에 포스(마법)를 사용할 수 없다.

세 종족간 대결구도의 정점에는 '채굴'이라는 경제시스템이 있다. RF온라인은 여타 MMORPG와 달리 몬스터에게서 게임머니가 나오지 않는다. 더구나 상대적으로 몬스터는 강하고 물약값은 비싼 편이어서 사냥만으로는 게임머니를 모으기 어렵다. 효율적으로 게임머니를 모으는 위해서는 광물을 캐야 하는데, 통산 8시간 간격으로 생성되는 크리스탈을 파괴하고 칩을 획득한 종족이 다음 크리스탈이 뜨기 전까지 비교적 안전하고 빠르게 광물을 캘 수 있기에 이에 대한 쟁탈전이 종족간 치열하게 펼쳐지는 것이다.

4종의 직업군으로 시작해서 30레벨에 전직

일단 종족을 선택했으면 다음으로 성향을 선택하자. 성향이란 여타 온라인게임에서 직업이란 개념과 비슷하다고 보면 된다. 성향은 크게 워리어, 레인저, 스피리츄얼리스트, 스페셜리스트 등으로 나뉜다.

워리어는 근접 무기에 적합하며 체력이 가장 높은 직업군이다. 나이프, 소드, 엑스, 메이스, 스피어라는 다양한 종류의 무기중 선택해서 사용할 수 있으며, 강한 데미지를 원한다면 양손무기를, 높은 방어를 원하면 한손무기를 선택하면 된다.

레인저는 원거리 무기를 들고 몬스터 및 상대 종족을 제압한다. 무기의 종류는 보우와 파이어암(총) 두가지가 있다. 원셋을 입으면 걸음이 빨라지고, 일시적으로 자신의 몸을 적으로부터 숨길 수 있는 클래스 스킬이 있어 게릴라전에 적합한 직업군이다.

스피리츄얼리스트는 캐릭터 생성시 상대적으로 높은 포스력을 부여받지만 체력이 낮다. 이에 따라 스태프를 착용하고 다양한 포스(마법)로 필드를 누비는데 적합하다. 숙련도를 갖춘 포스공격은 현재로선 가장 높은 공격 데미지를 보여주고 있으며, 적의 방어력 감소, 스피드 증가 등 다양한 보조마법을 갖추고 있어 전투 시 우선적으로 제거해야될 타깃이 될 때가 많다. 아크레시아는 스피리츄얼리스트 직업군이 없다는 점도 참조하자.

스페셜리스트는 생산과 제작에 특화된 클래스로, 아이템 제작을 담당하고 직접 사냥을 하는 것보다는 다른 부가적인 능력으로 전투에 참여한다. 스페셜리스트가 만들 수 있는 가드타워는 전략적으로 상당히 중요한 요소다. 특히 벨라토 종족은 스페셜리스트 계열인 드라이버로 전직해야 기갑장비에 탑승할 수 있다.

이렇게 각 직업군에 따라 캐릭터의 체력과 포스력, 스태미너와 같은 기본 능력치는 물론 전투기술에 관련된 보너스, 제작기술에 관련된 보너스, 그리고 포스에 관련된 보너스가 달라지게 되므로 게이머는 자신의 취향에 따라 신중하게 캐릭터를 선택해야 한다.

레벨 30을 달성하면 확장된 형태의 클래스로 성장시킬 수 있는 전직의 권한이 생긴다. 각 직업군별로 각각 2종씩의 확장 클래스를 가지고 있는데, 승직을 하면 숙련도 및 능력치에 상당한 보너스를 부여하며 같은 성향으로 승직하면 클래스 스킬도 사용할 수 있게 된다. 향후 1차 확장 클래스에 이어 2차 확장 클래스

▲ 소켓이 달린 아이템은 업그레이드가 가능하다. 소켓 아이템은 스페셜리스트로부터의 제작이나 몬스터로부터의 드랍으로 얻을 수 있다

▲ 벨라와 코라간 사투를 벌이는 장면. 타 종족의 채팅은 이상한 기호로 표기돼 알아볼 수 없다

와 3차 확장 클래스가 구현될 예정인데, 현재로선 2차 확장 클래스의 이름까지만 공개된 상태다.

특이한 캐릭터를 선호하는 게이머들은 '듀얼'로 캐릭터를 키워보는 것도 하나의 방법이다. 듀얼 캐릭터란 승직 시 타 계열 선택을 염두에 둔 것으로, 예를 들어 워리어 계열을 선택한 후 스피리츄얼리스트 계열로 전직하면 큰 피통(체력)에 다양한 포스 사용 등 양 계열의 장점을 지닐 수 있고, 초반 같은 레벨의 캐릭터에 우월함을 보일 수 있다. 다만 중급 스킬이나 포스를 사용하려면 각각 30포인트의 숙련도 레벨을 넘어서야 되므로 몇 갑절의 노력이 필요하다. 전직 전에 30포인트의 숙련도를 맞추기가 수월치 않을뿐더러 향후 2, 3차 전직 시 강력한 클래스 스킬이 등장할지 몰라(같은 계열로 전직을 하지 않는다면 전직 시 주어지는 클래스 스킬을 사용할 수 없다) 장래성이 불투명하다는 단점도 있다.

레벨과 더불어 숙련이 강한 캐릭터 육성의 관건

전직을 언급하며 잠시 스킬 숙련도에 대한 얘기를 했듯이, RF온라인의 캐릭터 성장시스템은 단순히 레벨에만 의존하지 않고 숙련도와 클래스와 함께 복합적인 요소를 담고 있다. 캐릭터는 숙련도형이라 불리는 전사형 캐릭터와 PvP 및 퀘스트 수행을 통해 기여도를 획득하는 기여도(등급)형 캐릭터, 그리고 공격과 방어의 조화를 추구하는 클래스형 캐릭터, 마지막으로 전광석화와 같은 빠른 성장을 보이는 레벨형 캐릭터로 구분해 빠른 레벨업만이 강한 캐릭터를 만드는 요소가 아니게 만들었다.

근접 기술이나 원거리 숙련도를 높이기 위해서는, 근접 무기 또는 활 무기를 사용하면 자동으로 해당 기술이 높아진다. 다만 자신의 레벨과 비슷한 수준의 몬스터, 혹은 타 종족에게만 타격을 입혀야 해당 숙련도가 올라가기에 수련이 그리 녹록치 않다. 근접 숙련도, 혹은 원거리 숙련도는 데미지와 공격성공률에 영향을 미치므로 부지런히 수련해 두자.

방패 숙련도, 방어 숙련도, 유닛 숙련도도 이와 비슷한 개념이며, 상대적으로 강력한 캐릭터를 양성하기 위해 초반 레벨업보다는 숙련도 향상에 초점을 맞추고 게임을 진행하는 게이머도 상당수 존재한다. 특히 방어 숙련도의 경우 피통의 크기를 좌우하고 회피율에 영향을 미치므로 비교적 물약값이 적게드는 저레벨 시

▲ 광산을 차지하기 위해서는 크리스탈 칩을 확보해야 한다. 크리스탈 퀘스트는 하루에 3번 진행된다

▲ 파티 사냥은 빠른 레벨업에 가장 좋은 방법이다. 덤으로 물약값도 아낄 수 있다. 그러나 숙련도 수련에 어려움이 있다

▲ 크리스탈 칩을 확보하면 광산에서 홀리스톤 키퍼의 보호 아래 비교적 안전하게 채굴할 수 있다

설에 집중적으로 양성하는 경향이 짙고, 이와 관련 다양한 팁도 등장한 상태다.

제작 숙련도 역시 전투 숙련도와 비슷한데, 각종 무기를 제작하면서 포인트를 올릴 수 있다. 이러한 제작 숙련도는 특히 제작에 특화된 직업군인 스페셜리스트에 중요한 요소이며, 제작 숙련도가 높아질수록 더 높은 레벨의 무기, 혹은 방어구를 제작할 수 있고, 제작 성공 확률도 높아지게 된다.

캐릭터 생성 이후 바로 사용할 수 있는 스킬과 포스 역시 게이머가 집중적으로 육성해야 되는 부문이다. 각각의 스킬과 포스는 캐릭터의 포스력을 일정 소모하며 사용하는 형태다. 각각 숙련도 수치가 높아질수록 점차 강력해지며 중급 스킬을 배우기 위해서는 반드시 해당 저급 스킬의 30포인트를 넘어서야 되므로 초반 사냥부터 포스력을 회복시켜주는 물약을 소지하고 다니면서 부지런히 사용해야 한다.

RF온라인에서 본격적인 마법이랄 수 있는 포스는 벨라토와 코라 종족에 특화된 기술로 해당 포스리버를 구입해야 사용할 수 있으며 게이머간 거래가 가능하다. 파이어, 아쿠아, 테라, 윈드 계열의 포스를 공통적으로 사용할 수 있고, 벨라토 족은 홀리, 코라 족은 다크 포스를 사용할 수 있다. 스피리츄얼리스트 계열로의 전직을 염두에 두고 있는 게이머라면 이러한 포스의 숙련도를 꾸준히 올려줘야 한다.

한편, 이러한 각각의 숙련도는 레벨과 더불어 아이템 장착, 혹은 튜닝의 제한적 요건이 되기도 한다. 레벨과 해당 숙련도에 맞춰 특화된 방어구의 경우, 각각의 특징이 있는데 아무래도 선택한 직업군에 맞는 방어구를 착용하는 게 유리하다.

워리어형 방어구(일명 근셋)는 높은 방어력을 자랑하며, 레인저형 방어구(일명 원셋)은 속성 공격에 대한 내성 증가, 이동속도 증가, 일반 일반 공격시 공격속도 저하 패널티가 없다는 장점이 있다. 스피리츄어리스트형 방어구(일명 포셋)를 착용하면 포스력 회복량 및 포스 공격력 증가, 최대 포스력 증가의 효과가 있다.

유동적 경제시스템 … 세율 따라 거래비용 천차만별

RF온라인에서 게임머니를 벌 수 있는 방법으로는 크게 네 가지가 있다. 이미 언급했다시피 광물 채굴은 가장 효율적인 방법이며, 이외에도 ▲몬스터 사냥을 통한 아이템 획득 ▲게이머간 거래, 혹은 아이템 업그레이드 성공으로 발생하는 차익 ▲타 종족 PvP를 통한 보상 등이 있다. 특히 크리스털전에서 승리하고 이 과정에서 타 종족 Kill 수가 1개 이상을 달성했을 경우, 1만 게임머니와 5,000점의 기여도를 획득할 수 있으니 적극적인 전쟁 참여도 게임머니 획득의 수단이 될 수 있다.

RF온라인의 경제시스템은 유동적인 시스템으로 유저들에 의해 경제가 활성화되기도 하고 침체되기도 한다. 각 종족별로 환전 상인이 있어서 종족 자체의 화폐를 공용화폐로 바꿀 수 있고, 공용화폐를 종족의 화폐로 바꿀 수 있다. 공용 화폐는 골드인데 이는 자원을 채취해서 광물상인에게 가공을 하거나 Kill에 대한 보상으로 획득된다.

거래량은 일정 시간(현 24시 기준)마다 체크되며, 세 종족의 환전 상인에게서 그 내용을 그래프를 통해 알아볼 수 있다. 거래량에 따라 세율과 환율이 정해지는데, 이는 밸런싱에 중대한 영향을 미친다. 전쟁에서의 잇단 승리로 광물을 많이 캐고 그만큼 상인에게 많이 판매한 종족은 세율이 높아지고 환율이 낮아지게 된다.

세율이 높아지면 각종 물약이나 아이템 구입, 혹은 판매 시 불리하게 작용하며, 환율이 낮다면 골드를 종족의 화폐로 환전할 때 더 적은 액수를 지급 받는다. 따라서 세율이 낮을 때 상인 NPC와 거래하는 게 유리하므로 급하지 않다면 최대한 세율이 낮아질 때를 기다려서 광물을 팔도록 한다. CCR측은 향후 환율에 따른 아이템 가격 유동폭을 넓히고 창고시스템도 마련할 계획이어서 향후 증권과 같이 시세예측을 통한 차익실현도 부를 축적할 수 있는 중요한 수단이 될 전망이다.

채굴을 통해 획득한 광물은 바로 팔 수도 있고, 각종 탈릭이나 보석, 제이드 등을 획득하기 위한 가공의 재료로 사용할 수도 있다. 가공을 통해 획득한 탈릭이나 보석은 아이템 업그레이드에 사용되며, 인기있는 품목의 경우 고가로 게이머에게 팔 수도 있다.

현재로선 무기 공격력을 높일 수 있는 '무지의 탈릭'과 방어구의 방어력을 높일 수 있는 '은총의 탈릭', 무기의 사정 거리를 늘려주는 '증오의 탈릭(포스 공격에는 영향을 주지 않는다)', 그리고 업그레이드 성공 가능성을 높여줄 수 있는 각종 '대폭 보석류'가 가장 인기 있게 거래되는 품목이다. 혹, 소지만 해도 엄청난 효과를 발휘하는 각종 '제이드'를 획득하면 일순간에 갑부로 올라설 수 있으므로 겜블을 좋아하는 게이머라면 도전해 볼 만하다.